

*El hombre de Vitrubio, Leonardo da Vinci. Fototratamiento digital*

Atraverse a pensar el cuerpo:  
¿desde el concepto de naturaleza  
como añoranza de la arcadia re-  
nacentista? o ¿pensar el cyborg?

Apropósito de las cosmopolíticas del arte contemporáneo y del autoestudio de  
caso: el proyecto de creación Memory Code©

**Ana María Gómez-Londoño**

### **Resumen:**

El presente artículo establece el debate entre dos posturas analíticas de conceptualización del cuerpo que se mantienen vigentes en las reflexiones en torno a las artes del siglo XXI. Presentamos 1) la perspectiva que asume la centralidad de los modelos iconológicos de corporalidad herederos del renacimiento y 2) la perspectiva tecnológica del cuerpo que considera el Cyborg como concepto-metáfora. Este encuadre epistemológico se hace necesario para concebir las prácticas cosmopolíticas del arte contemporáneo que suponen la articulación “simbiótica” entre lo *Humano* y lo *No-humano* (plantas, animales, maquinas). El recorrido se ilustra a través del auto-estudio de un proyecto artístico titulado *Memory Code*© dedicado a la relación Humano-Equino, y de manera específica, Mujer-Caballo como proyecto de creación suscrito a las cosmopolíticas del arte contemporáneo.

*Palabras clave:* Agenciamiento, Cosmopolíticas del arte contemporáneo, Cyborg, Nuditas Criminalis, Nuditas Naturalis, Nuditas Temporalis, Nuditas Virtuosa, maquina social, Memory Code, Phylum tecnológico, sobre codificación, vectidosis ecepnopolietis, vocación animal.

### **Daring to think the body: ¿from the idea of nature as a longing of the Renaissance Arcadia, or from the starting point of thinking the Cyborg?**

***An overview of contemporary art's cosmopolitics, through a self-study case: the Memory Code© creative project.***

### **Abstract:**

This paper sets the debate between two analytical postures concerning the conceptualization of the body which are still present in the reflections on 21st century art. We present herein 1) the viewpoint that takes for granted the iconological models of corporeality inherited from the Renaissance and 2) the technological perspective of the body that considers the *Cyborg* as an idea-metaphor. This epistemological frame proves necessary in order to analyze the cosmopolitics and practices of contemporary art, which involve a “symbiotic” relationship between the *Human and the Non-Human* (plants, animals, machines). Thus, the path is illustrated through the self-study contained in an art project called *Memory Code*©, which explores the relationship between human and horse, and more specifically, the *Woman-Horse* rapport, as a creative project developed in the realm of cosmopolitics of contemporary art.

*Keywords:* Agency, cosmopolitics of contemporary art, Cyborg, Nuditas Criminalis, Nuditas Naturalis, Nuditas Temporalis, Nuditas Virtuosa, social machine, Memory Code, technological phylum, encoding, vectidosis ecepnopolietis, animal calling.

### **Arriscar-se a pensar o corpo:**

**¿Desde o conceito de natureza como lembrança da Arcádia de renascença? Ou pensar o Cyborg?**

***Tendo em conta as cosmopolíticas da arte contemporânea a traves de um auto-estúdio de caso: o projeto de criação memory code©***

### **Resumo:**

O presente artigo estabelece o debate entre duas posturas analíticas de conceptualização do corpo que tem vigência nas reflexões em volta as artes do século XXI. Apresentamos 1) a perspectiva que assume a centralidade dos modelos iconológicos de corporalidade herdados da renascença e 2) a perspectiva tecnológica do corpo que considera o *Cyborg* como conceito- metáfora. Este enquadre epistemológico se faz necessário para conceber as praticas cosmopolíticas da arte contemporânea que supõem a articulação “simbiótica” entre o *Humano* e o *Não humano* (plantas, animais, maquinas). O recorrido se ilustra através do auto-estúdio de um projeto artístico titulado *Memory Code*© dedicado à relação Humano-Equino, e de uma forma especifica, Mulher-Cavalo como projeto de criação as cosmopolíticas da arte contemporânea.

*Palavras Chave:* Agenciamiento, Cosmopolíticas da arte contemporânea, Cyborg, Nuditas Criminalis, Nuditas Naturalis, Nuditas Temporalis, Nuditas Virtuosa, maquina social, Memory Code, Phylum tecnológico, sobre codificação, vectidosis ecepnopolietis, vocação animal.



Este ensayo se edifica en torno a la identificación de nuestras propias limitaciones epistemológicas cuando pensamos el *cuerpo*. Establece un contrapunto entre el modo de reflexión que refuerza los *modelos proyectivos o iconológicos de la corporalidad*<sup>1</sup> y otro ángulo del debate que asume la discusión del arte contemporáneo en torno a la *perspectiva tecnológica para pensar el cuerpo*<sup>2</sup> (Reichle, 2009, p. 35) (Wilson, 2010, pág. 53). Ambos debates se dan a la luz del reto de pensar el proyecto de creación Memory code© asociado al estudio de las relaciones entre lo humano/no humano<sup>3</sup> es decir, inscrito en el campo de las cosmopolíticas<sup>4</sup> del arte contemporáneo (Chirolla; Gómez, 2012-2013).

Igualmente, esta disquisición en torno a los lugares epistemológicos sobre los que investigamos el cuerpo se desprenden de un lugar crítico frente al encuadre de la *época clásica* como lugar de nuestras reflexiones. En este sentido, aludo a la transcripción de la intervención “Cuando se escribe con sangre: para una analítica de las intervenciones corporales” que realizó el comunicador y filósofo Richard Tamayo (2011),

A veces nosotros solo nos quedamos en la representación de cuerpos en el Renacimiento o la representación de cuerpos en el Barroco pero no nos preguntamos cómo esas representaciones finalmente terminaron fundando los modos en que nosotros nos problematizamos sobre nuestra propia corporalidad... Creo que todavía estamos pendientes de hacer, de manera crítica una historia del modo en que el arte indujo o ciertas formas de arte indujeron a nuestro modo de problematizarnos acerca del cuerpo y el hecho de anclarnos a unos ciertos supuestos. Definitivamente no solo el Renacimiento sino también después del Barroco van a inducirnos ciertos modos con los cuales pensamos la corporalidad.

<sup>1</sup> Me refiero a la conceptualización de “Naturaleza” en el Seminario de Investigación de la Maestría de Artes Plásticas y Visuales de la Universidad de Colombia Específicamente a las fuentes usadas para la configuración de un modelo reflexivo de la relación humano-animal a través de la lectura de los textos de Mircea Eliade, *Mito y realidad*, junto a dos específicos de Martin Heidegger, *Caminos del bosque (Holzwege)* y *¿Qué significa pensar? (Was heißt denken?)* y *¿Qué es entonces psicoanálisis?*, de Hermes Padilla Oviedo, Esta combinación refuerza una manera iconológica de conceptualizar *la Naturaleza en Occidente* y, consecuentemente, una manera de tratar el *cuerpo* de forma *antropocentrada y proyectiva* que no nos permite pensar el fenómeno de estudio en su complejidad, a saber las relaciones humano/no humano (animales, plantas, maquinas) que son determinantes a las prácticas artísticas contemporáneas. Quisiera aportar los argumentos críticos frente a lo que asume esta combinación enfrentándola a la *perspectiva tecnológica* pues encuentro que esta podría aportar un enfoque teórico más relevante para pensar las relaciones arte-ciencia y tecnología, y sobre todo, para abordar el propio proyecto de creación que estudio en este documento en torno al binomio ecuestre: mujer/caballo sobre el que se inspira la obra *Memory code*.

<sup>2</sup> Para recrear la perspectiva tecnológica para pensar el cuerpo asumiré específicamente el panorama ilustrativo de las conferencias “Cuando se escribe con sangre: para una analítica de las intervenciones corporales” y “Mente expandida y cuerpos individuales”, de los filósofos Richard Tamayo y Gustavo Chirolla respectivamente, dictadas para el Seminario Especial III de la Maestría de Artes Plásticas y Visuales. Universidad Nacional de Colombia 2012.

<sup>3</sup> Weltzien, Friedrich & Ullrich Jessica. Menschsein : Zur Ausstellung “Tier-Werden, Mensch-Werden”. Berlín: Neuen Gesellschaft für Bildene Kunst (NGBK), 2009. Publicación derivada de la exposición : “Animales-que se transforman en,-Humanos-se transforman en” (9.5-14.6 2009). La curaduría de dicha exposición se hizo con referencia al planteamiento de Donna Haraway de su libro *When de Species Meet*. (Post-humanities vol. 3) y los Artistas que incluyó dicha muestra fueron los siguientes: Eija-Liisa Ahtila, Chatherine Bell, Marcus Coates, Kathy High, John Isaacs, Vitaly Komar-Alexander Melamid, Angela Köntje y Peter Frey, Daniel Lee, Jo Longhurst, Reiner Maria Matysik, Aurelia Mihai, Patricia Piccinni, Iris Schieferstein, Deborah Sengl, Jana Sterbak.

<sup>4</sup> En el Proyecto “Dispositivos de creación e innovación en Colombia y cosmopolíticas del arte contemporáneo” (Chirolla-Gomez 2012-2013) nos referimos al concepto *Cosmopolítica* y a la teoría del actor-red como modelo aplicado a prácticas artísticas. Ello implica el rompimiento de la tradicional visión dicotómica que supone al hombre como diferente de la naturaleza y, en consecuencia, la inclusión de lo no-humano en el ámbito de la política y la reconciliación de las diferencias en una unidad (crítica por lo tanto al cosmopolitismo kantiano y a las filosofías políticas que son sus herederas como la acción comunicativa de Habermas, la teoría de la justicia de Rawls, el multiculturalismo de Kymlicka o el comunitarismo de Taylor, etc.); entre otros. La Teoría del Actor-Red (ANT por su acrónimo en inglés: *actor-network theory*) concibe el mundo, o mejor, *los mundos*, como compuestos por redes; esto es, relaciones que producen algo según el número y la intensidad de las conexiones, en lugar de afirmar la existencia de entidades con una naturaleza determinada. Como se indicará más adelante está estrechamente ligado con el de “rizoma” y “agenciamiento de los filósofos Deleuze y Guattari.



Para este ensayo, dado que la conferencia citada no explicó los supuestos de la representación renacentista que fundan algunos modos en que “nosotros nos problematizamos acerca de nuestra propia corporalidad”, considero necesario acudir a algunos de ellos que fueron centrales. Ello lo haré como prelude para suscribir la *perspectiva tecnológica* que permite salirnos, o por lo menos pararnos desde otro lugar, *respecto de estos modelos proyectivos o iconológicos de la corporalidad* que presentaré.

Comparto la posición de Tamayo (2011):

[...] estamos llamados a crear nuevos modelos analíticos, no solo para comprender mejor los problemas sino también, para establecer de-construcciones que nos permitan hacer de lo político, una posibilidad, al menos creativa, para inducir también otros efectos de sentir. [este desentrañamiento] es políticamente importante porque, en gran medida, los mecanismos de represión política del deseo funcionan fundándose precisamente sobre una analítica propiamente proyectiva de la corporalidad.

En esta reflexión quiero aportar una ruta epistemológica para superar el prejuicio impuesto por la invención cultural de la arcadia renacentista cuando nos referimos a la *naturaleza*, pues como lo comentaré ha prefigurado nuestras ideas de cuerpo. Comenzaré entonces por la siguiente consideración alentada por ciertas geopolíticas del conocimiento y, fundamentalmente, desde una perspectiva de-colonial que nos recuerda reflexionar en torno a los condicionamientos que indujo la pintura del Renacimiento sobre nuestra propia corporalidad. Para esta visión de genealogía crítica en torno a nuestras creencias, es de notar el punto de partida que fundamentó nuestras ideas (sobrevaloradas) de los clásicos se desprenden de la publicación del libro *La scienza nuova* (1640) de Gian Batista Vico. A este *epistemólogo* renacentista le debemos la segmentación valorativa que hacemos de nuestra temporalidad histórica en la tendencia a ubicar lo grecorromano como parte de la primera edad de la humanidad: la Edad de Oro. Con este argumento de origen se configura el principio de verosimilitud de una época que nos antecedió y a la cuál tendríamos que regresar como base de fórmula primera. La idea de la Edad del Oro en Occidente, nos presenta la manera de conceptualizar la *naturaleza* como provisoria del todo, el escenario de un mundo feliz donde el deseo guiaba la vida, y donde los hombres, en plena confluencia con este, no requirieron de jueces, ni leyes. En resumen, la recreación de la naturaleza como el espacio de las *Bukolicas*, donde tienen lugar los *Idilios* y las re-actualizaciones de la Arcadia que suscriben el ciclo preolímpico de Saturno, de una tierra habitada por ninfas que se bañan y danzan en incesante armonía.

Por esta razón, en el Renacimiento, el texto de Vico inaugura una secuencia evolutiva con la cual pensamos (trágicamente) en lo *natural* como un horizonte ya perdido. En la sentencia de Vico, “¡la Edad de Oro fue aplastada por la del Hierro!”, encontramos el núcleo donde se configura la idea en la que, irremediamente, el mito se separó de su significación originaria de su palabra en griego que significa *historia*. Este planteamiento se reactualiza con Mircea Eliade en *Mito y realidad*, al inducirnos nuevamente a recobrar esta posición del pensamiento renacentista para *Pensar la naturaleza* desde la evocación y figuración de una fase corporal sustancialista: la *Nuditas naturalis* como afirmara el mismo Heidegger (2005) cuando retoma la sentencia de Hölderlin para suscribir concepto *mito* a su distinción clásica de titanide como hija del cielo y la tierra:

Mito significa la palabra que dice, y decir es para los griegos: hacer manifiesto, hacer que aparezca y en concreto, lo que adquiere presencia en el aparecer es su epifanía [...] mito es el requerimiento que afecta a toda esencia humana previamente a ella y desde su base, *un requerimiento que permite pensar en lo que aparece* y en lo que viene a instalarse en presencia (p. 21).

En este sentido todos nos acercamos al mundo antiguo con la ansiedad del futuro *aplastante* y con la nostalgia de este pasado que configuró nuestra temporalidad histórica como una utopía sensible de retorno a la Edad de Oro y a través de los clásicos. Ello indujo, la proclive inclinación hacia la nostalgia del paraíso de una Edad de Oro donde *mythos* y *poyesis* estaban unidos y fueron vividos de forma indiferenciada.

Aún seguimos teorizando en torno a los supuestos que diferencian *cultura/natura* y que hacen eco de una historia de la civilización universalizante que instauró la sentencia de Gian Batista Vico la pérdida de contacto con una *naturaleza* originaria, que funciona en el pensamiento como una arcadia utópica y articula una noción de cuerpo muy aspiracional como la de voluptas de la *Nuditas naturalis*.

Nuestro camino civilizatorio, heredero de este pensamiento Occidental y de estas conceptualizaciones derivadas de *La scienza nuova* (1640) —ya introyectadas en nuestras creencias— inducen a pensar generalmente en secuencias de modelos *proyektivos o iconológicos* de la corporalidad: en la *Nuditas Naturalis* que fue paulatinamente aplastada por la Edad de Plata, es decir por la *Nuditas temporalis*, una desnudez causada por la privación. En este segundo modelo, influye la noción del paraíso perdido de jardín edénico y la segmentación de los hijos de Adán que hizo la religión católica y tuvo como función establecer un límite para considerar lo humano, lo animal, lo indígena, lo negro<sup>5</sup>. En un tercer modelo que opera de manera secuencial frente a los anteriores, se recrea una corporalidad que redime a la anterior: la *Nuditas virtuosa*. Esta última, en la Edad de Bronce, mantiene su referencia a la actividad del cuerpo encausado a la superación y cuyo ejemplo lo encontramos emblemáticamente en san Francisco Bautista. De esta manera, nos acercamos al hecho irremediable de considerar las *corporalidades posibles* con capas progresivas que nos llevan al destino manifiesto, ya vaticinado por Vico: “la Edad de Hierro aplastó la Edad de Oro”<sup>6</sup>. Esta secuencialidad instauró de manera conclusiva, la *Nuditas criminalis* el modelo de la desnudez incriminada de cuerpos, cuya carnalidad se convierte en el camino de la perdición (i...en un laúd boca abajo!).

De la misma manera que el arte se limitaba en su etapa representativa a la recreación de la naturaleza, en cuya contemplación y embellecimiento se encontraba en el placer estético, el arte actual utiliza las posibilidades de la biotecnología con la intención artística de suscitar ideas y reflexión, guía del arte conceptual de nuestros días, que se introduce en la construcción de la naturaleza, no en la mera recreación (Aguilar-García, 2008, p. 119).

### **Pensar el cuerpo en la revolución de las singularidades somáticas (tatuajes e intervenciones transgénero) y su relación con otros modelos de la corporalidad (hombre/animal)**

A pesar de llegar a la Maestría después de una larga estancia en Alemania, donde se conserva la imagen ampliada de otros mitos, como la del *Sleipnir* —el caballo de ocho patas del dios de los vikingos (Odín) así como la sonoridad del mito de Épona— Rhiannon (reina amazona) o diosa celta de los caballos<sup>7</sup>, utilizo entonces otros textos de reflexión, no desde Eliade ni Heidegger, para la conceptualización del proyecto de creación *Memory code* dedicado al estudio de la relación humano/equino. Me serviré entonces de una perspectiva tecnológica contemporánea introducida en este proyecto de orden consmopolítico, en tanto refiere a la relación indisoluble de lo humano y lo no-humano. Esta perspectiva me permite obturar *tendencia proyectiva o iconológica del mito de la Edad de Oro de Occidente a la hora de pensar el cuerpo* en este proyecto.

La revolución de las singularidades somáticas admitió la naturalidad de una nueva voluntad y tecnología del yo: la voluntad que guía la transformación corporal (la posibilidad de las intervenciones con sangre: tatuajes, operaciones estéticas o de cambio de sexo). Ya no será la *Nuditas criminalis* la que nos dará

el modelo para leer —de manera moralizante— el *tatuaje*, en sus diversas técnicas: *escarificaciones, abrasiones, mutilaciones, deformaciones*. Tampoco la *Nuditas temporalis* para leer la bulimia y psiquiatrizar la anorexia después de perder el edén de la arcadia renacentista. La vocación extendida de transformar el cuerpo es un deseo colectivo y parte de diferentes procedimientos, materiales, codificaciones, y reglas de transformación para producir precisamente otros fenómenos. El modelo, en la revolución somática es el de la era de la biotecnología y la entrada de epistemologías transversales como el género. El modelo de cuerpo podría estar cercano a un animal: el *vectidosis ecepnopolietis* o llamado alegóricamente *el creador de Zeus*. Este pájaro, dentro de su estrategia de cortejo tiene una vocación muy particular y busca escampados en el bosque (no en una arcadia) en tierra y entre árboles *construye* unas composiciones, las que los etólogos han llamado *escenas*. Estas últimas constan de una configuración singular que hacen con una ramita de acá, una hojita de acá —si hay poblaciones cercanas— entonces toma pedazos de hilo, toman mil elementos del mismo hombre y hacen sus composiciones. Los machos las hacen porque las hembras empiezan a planear (a volar por todo el bosque) por lo que el pajarito se parquea ahí, al lado de su producción, de su *escenita* para que la hembra juzge cuál es la escena que le parece más deseable y ella copula con la escena que considera la más deseable.

Esa producción de expresión, finalmente, es una producción tecnológica, la escena no es independiente del cuerpo del pájaro sino que se sigue de él. Como lo recuerda Richard Tamayo (2011):

El pájaro no está haciendo metáforas, tampoco es un símbolo propiamente, el pájaro ahí no está expresando: estoy triste o estoy contento: el pájaro está produciendo una cierta forma de exterioridad que finalmente está relacionada metonímicamente con su propia corporalidad.

*Hay una cierta sintaxis en la composición y ciertas reglas de organización de esos materiales que hacen que cumplan unos objetivos con miras y gracias a esas reglas de formación.*

La etología nos muestra que hay una *vocación animal* en producir formas

<sup>5</sup> Vignolo, Paolo. “Universo Moustroso”. Seminario Especial. Ver Ref. Citadas..

<sup>6</sup> Aunque no definitivamente— y con la esperanza de ese posible “retorno” volvemos a conceptualizaciones de añoranza sobre la Naturaleza-Arcadica siempre...

<sup>7</sup> En la mitología celta los Caballos fueron considerados como “guías de almas” de uno a otro mundo, por ello, la iconografía del caballo ha sido sustituida en ocasiones por la de una llave y un mapa para guiar los muertos hacia el cielo. Específicamente Épona - de Epos (caballo)- suele representarse como Yegua, con cestas de fruta o cereal y con la *Cornupia* (cuerno de la abundancia) entre las manos. Fue la deidad preferida de la caballería romana para adornar las carballerizas — por lo que fue la única diosa gala del panteón romano. En la serie de video-juegos creados por Shigeru Miyamoto y Takashi Tezuka desarrollados por Nintendo “Leyend of Zelda” aparece una yegua llamada Épona. Ver descarga : Drown Epona Glitch Legend of Zelda Twilight Princess.





exteriores organizadas y acá lo lógico es porque están organizadas con miras a unos objetivos expresivos precisos y que son tecnológicas porque hay una distribución en el material que no se sigue solamente del material, eso se llama *sobredecodificación*.

Desde esta perspectiva, el término de *sobredecodificación* opera como paradigma para *pensar* el cuerpo<sup>8</sup>. Esto es, un cuerpo que se comporta como una mente exteriorizada y que no es divisible en tanto conforma una unidad con otra naturaleza. En la alianza humano/lápiz no existen dos cuerpos sino uno solo que se faculta por la unión, esto es cuando un cuerpo adquiere relaciones con un artefacto o con otro cuerpo de naturaleza distinta. En este sentido, dicha noción me sirve para valorar, de manera más ajustada, la tendencia de dos cuerpos del proyecto de obra en su distinta naturaleza: el caballo y el humano.

Desde este otro eje de posiciones, el tecnológico, me surgió la necesidad de hacer una distinción que especifique y aclare los niveles de la *relación humano-animal* desde el contexto ecuestre en el que trabajo como artista. De este modo, comenzaré con el concepto adjunto de *Maquina Social*.

En *Diálogos* (1980) con Claire Parnet, Deleuze en 1977 apunta la definición de agenciamiento para referirse a la relación con el animal en términos de una simpatía que conduce a una unidad *simbiótica*, es decir, un cuerpo *sobredecodificado*. En este caso específico, se refiere a una unidad cofuncional donde lo importante no son las filiaciones entre las especies sino las alianzas y las aleaciones que ejemplifica como hombre/caballo/estribo. El ejemplo se refiere a un agenciamiento del tipo *hombre/animal/objeto manufacturado* que enmarca una relación que no es otra que la circulación de afecto con lo que puede un conjunto de cuerpos de diferente naturaleza:

Los tecnólogos han explicado que el estribo permitía una nueva *unidad guerrera* al proporcionar al caballero una estabilidad lateral: la lanza puede ser sostenida con un solo brazo, y, aprovechando todo el ímpetu del caballo, actuar como punta inmóvil que se desplaza gracias a la carrera. [**El estribo** reemplazó la energía del hombre por la fuerza del animal]. Es una nueva simbiosis hombre/animal, *un nuevo agenciamiento de guerra*, que se define por su grado de fuerza o de libertad, por sus afectos, por la circulación de afecto: lo que puede un conjunto de cuerpos. (Deleuze y Parnet, 1980, p. 80).

El marco de esta relación Deleuze y Parnet (1980) suscribe el ámbito de la relación humano/no humano como una intersección cofuncional como “continuo de intensidades” (p. 118) donde, “el hombre y el animal entran en una nueva relación que hace que uno cambie tanto como el otro” (p. 80). En este sentido, el agenciamiento funge como el descriptor de una máquina nueva. Antes que esa máquina *hombre-caballo-estribo*, pueda concebirse como técnica tendría que sostenerse que es una *máquina social*. Es decir, una *mente expandida* (Chirolla, 2011), cuya unidad es superior a la unión de sus elementos pues supone una disposición transformadora, complementaria que se define por los *agenciamientos* de los que forma parte. En el ejemplo se configura un conjunto “de vecindades: hombre/herramienta/animal/cosa” que desborda las estructuras homogéneas que la componen:

<sup>8</sup> La siguiente formalización epistemológica en clave tecnológica se refiere propiamente a la ponencia “Mente expandida, cuerpos divinales” de Gustavo Chirolla (2011).

Imagen 1. Espuelas de la práctica de arte ecuestre, pertenecientes al maestro chileno Guillermo Squella para la acción de dibujo en el proyecto de creación *Memory Code*. Foto. Luis Miguel Vera.

Una herramienta seguirá siendo marginal o poco empleada mientras no exista la máquina social o el agenciamiento colectivo capaz de incluirla en su *phylum*. En el caso del estribo, es la cesión de tierra ligada para el beneficiario a la obligación de servir a caballo, la que va a imponer la nueva caballería e incluir la herramienta estribo en un agenciamiento complejo: feudalidad.  
[...]

La máquina feudal conjuga nuevas relaciones con la tierra, con la guerra, con el animal, pero también con la cultura y los juegos (torneos), con las mujeres (amor caballeresco) : todo tipo de flujos entran en conjugación: Cómo negar al agenciamiento el nombre que le corresponde: ¿deseo? Es decir, el conjunto de afectos que se transforman y circulan en un agenciamiento simbiótico definido por el cofuncionamiento de sus partes heterogéneas (Ibíd. p. 81).

Entender la lógica de este cofuncionamiento de elementos heterogéneos fue la que me exigió adelantar la propuesta del *Memory code* de abordar una herramienta de con-tacto con el animal: la espuela de las artes ecuestres para incorporarla en un *nuevo phylum tecnológico* en el arte. De allí la consideración pertinente descriptiva del proyecto Memory Code como trans-laciones y trans-codificaciones o *De la práctica ecuestre a la práctica artística (amazona-artista)*.

#### espuela

(Del ant. *espuela*, y este del gót. *\*spāura*; cf. nórd. *spori* y a. al. ant. *sporo*).

1. f. Espiga de metal terminada comúnmente en una rodaja o en una estrella con puntas y unida por el otro extremo a unas ramas en semicírculo que se ajustan al talón del calzado, y se sujetan al pie con correas, para inducir a la cabalgadura.
2. f. Estímulo, acicate.
3. f. Última copa que toma un bebedor antes de separarse de sus compañeros.
4. f. *Can.* y *Am.* espolón (II de las aves).

#### ~ de caballero

1. f. Planta herbácea de la familia de las ranunculáceas, con tallo erguido, ramoso, de cuatro a seis decímetros de altura, hojas largas, estrechas y hendidas al través, flores en espiga, de corolas azules, róseas o blancas, y cáliz prolongado en una punta cual si fuera una **espuela**.
2. f. Flor de esta planta.

Específicamente, busqué proponer otra aleación a la sugerida en el diálogo entre Parnet y Deleuze (1980), esta vez, que refiera al conjunto de vecindades que puede articular un instrumento de *con-tacto* entre el jinete y el caballo. Es decir, en el *accionar* de una herramienta como la *espuela*. En este caso, *pensar el cuerpo* lo hice desde una *sobrecodificación*, pues este concepto apunta a la noción de *la voluntad humana transformadora* como la primera forma tecnológica o cuando imaginó el húmero, o los huesos humanos (como Kubrick en la *Odissea del Espacio*): “a través de una forma de intuición que todavía pasa por lo mágico pues ese hueso o elemento deja de ser una piedra para convertirse en un proyectil” (Tamayo, 2011; Chirolla, 2011).

Este nuevo agenciamiento *mujer/hombre/caballo/espuela* se desprendió de pensar en mi cuerpo a través del binomio con el caballo lo que hace de mi cuerpo un *performance* del tipo *Gentle-(Wo)man*. En este contexto de mi práctica, el *objeto manufacturado* que intermedia esta relación: *la espuela*

dejó de ser usada como en el caso del estribo en función de la *unidad guerrera* descrita en el agenciamiento *hombre/caballo/estribo* que aparece en Diálogos (Deleuze y Parnet, 1980) para ser usada como sensor de movimiento en el marco de la Alta Escuela de Adiestramiento o *arte ecuestre*. Su utilidad para el jinete - o amazona en el caso del jinete femenino -es conducir *una nueva unidad artística* la danza sincronizada con el caballo y la formación de una nueva máquina: el *binomio ecuestre*.

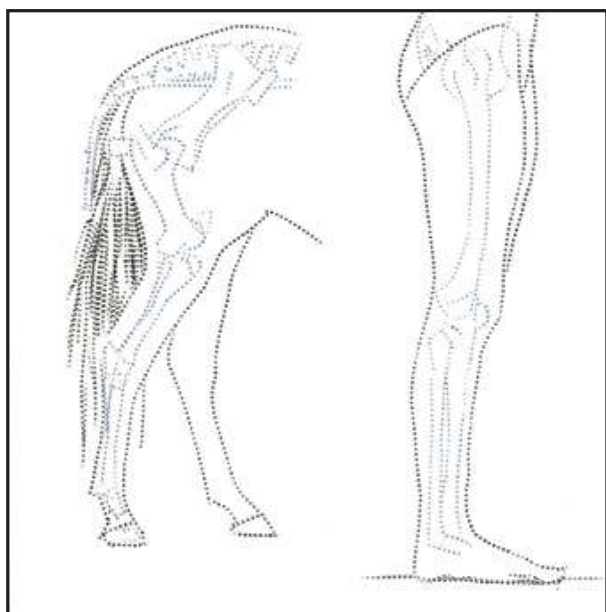
En esta perspectiva, se piensa el cuerpo como *agenciamiento* de una relación que se compone, como se indicó anteriormente de un *ritual* diario, de usar *interfaces cuerdas/riendas/espuelas* para crear una *simbiosis*. En este sentido, suscribí tal relación a través de un diario en dibujos cuyo trazo estaba determinado por el uso de la herramienta: del accionar de las espuelas que uso con el caballo, las espuelas en *rodaja ecuestre* de mi maestro Guillermo Squella.

Como investigadora/artista/dibujante y como equitadora de adiestramiento que mantiene esta práctica deportiva desde los 7 años de edad, presento mi proyecto de obra asociando un trabajo de investigación para uno de creación artística que me permita ponderar el arte ecuestre y pasarlo al campo del arte. Entender la lógica de este cofuncionamiento de elementos heterogéneos en mi práctica diaria como equitadora y artista me exigió proponer un nuevo *agenciamiento* en el hecho de trabajar con una herramienta de con-tacto entre el jinete y el caballo *mujer/caballo/espuela*. Usé la *espuela* para introducir la herramienta en el *phylum tecnológico del arte* especialmente, para la forma gráfica: la de trazar, y presionar una superficie: el dibujo.



*Imagen 2. Artista Ana María Gómez-Londoño en el taller de la Universidad Nacional de Colombia Bogotá. 2011. Archivo Memory Code.*

Me refiero a un agenciamiento en el uso de la *rodaja ecuestre (espuela)* que me sirve para alindrar el trazo, disponer los puntos, *continuos y discontinuos* en la conformación de las líneas a través de la cesura del papel y la tela para una unidad nueva de dibujo que señalan mi vínculo con la yegua que adiestraba diaramente: Maraca. Las espuelas se proponen como escisiones en el papel en la realización de los trazos para los dibujos, cumpliendo con una factura intermedia entre dibujo, grabado e impresión. Con este artefacto, sencillo pero que funciona como dispositivo de contacto en la técnica de relación con el caballo, recordamos que no solo desde la posesión de la técnica o la creación de la máquina podemos reflexionar sobre el régimen tecnológico (Alonso, 2002, p. 26).



*Imagen 3. Estudio anatómico de equivalencias mujer/yegua. Papel con cesuras hechas con las espuelas e inserción de color de la Amazona-Artista Ana María Gómez-Londoño.*

Los dibujos los realizo con un par de espuelas pertenecientes a mi maestro de equitación Guillermo Squella (1924-2010) y son los dibujos nucleares que principian la cadena hacia la obra que dedicaré a mi tutor en artes plásticas: Gustavo Zalamea (1951-2011).



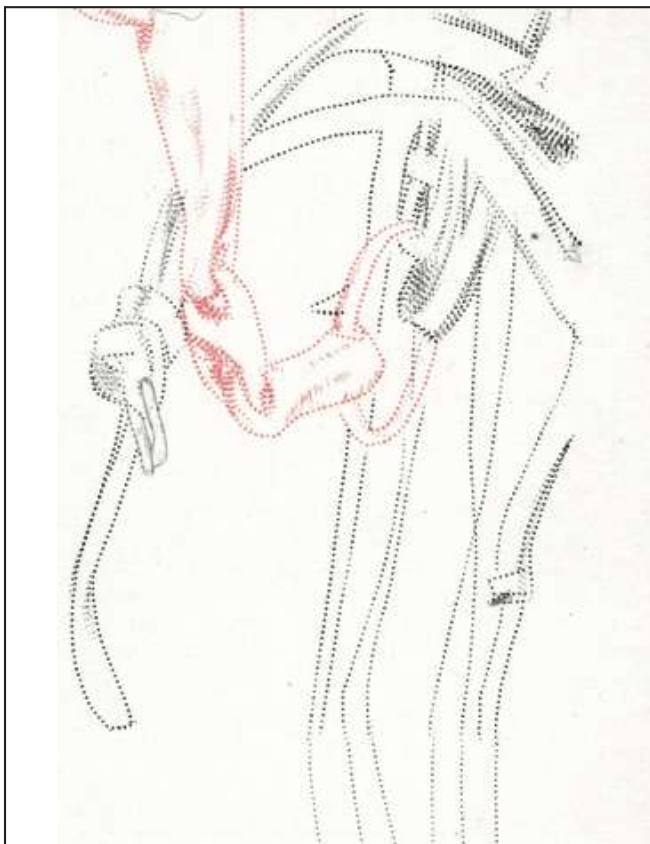


Imagen 4. Inter fases de con-tacto o riendas. Dibujo en tela con cesuras hechas con las espuelas e inserción de color proyecto de creación Memory Code. Ana María Gómez.



Desde un modelo ético-estético como el de las cosmopolíticas del arte que une los conceptos contemporáneos de *agenciamiento*, *máquina social*, *actante: relación humano/no-humano*, *phylum tecnológico*, se articula una pasión por conocer y conectar con aquello que resulta un enigma en la dimensión del proceso de descubrimiento en las ciencias, es decir, los códigos de las relaciones. En este contexto hacer ciencia no consiste más en encontrar respuestas sino abrir nuevos problemas (Nouvel 2010). La discontinuidad, la *indecibilidad* de este contexto, la indeterminación de un binomio, en este caso el ecuestre queda “de la mano de la no-linealidad, la incertidumbre entra en los núcleos más duros de la ciencia y se transforma en una propiedad del mundo que vivimos” (Calabrese, 2002), en aquello que investigo como artista en lo que vivo como amazona.

### Referencias bibliográficas

Aguilar-García, T. (2008). *Ontología cyborg*. Barcelona: Gedisa.

Alonso, R. (2011). Elogio de la *low tech*. En: A. Burbano y H. Barragán (eds.). *Hipercubo/oK. Arte, ciencia y tecnología en contextos próximos*. Bogotá: Universidad de los Andes / Goethe Institut.

Bothmer, Dietrich von. (1957). *Amazon in Greek Art*. Oxford: Oxford University Press.

Calabrese, J.L. (2002). *Permanencias y cambios en el relato de la ciencia*. Ponencia en el XXIV Congreso de la Federación Latinoamericana de Psicoanálisis, Montevideo.

Chirolla, G. (2011). *Mente expandida y cuerpos dividuales*. Relatoría. Seminario Especial III. Maestría de Artes Plásticas y Visuales. Universidad Nacional de Colombia.

Chirolla, Gustavo y Gómez-Londoño, Ana María (2012-2013) “*Dispositivos de creación e innovación en Colombia y cosmopolíticas del arte contemporáneo*” Proyecto de investigación conjunta. Grupo de Estudios Visuales (Facultad de Ciencias Sociales) y Núcleo de investigación en Estética (Facultad de Filosofía) Pontificia Universidad Javeriana

Eliade Mircea. (1963). *Mito y Realidad*, Colombia: Editorial Labor.

Imagen 5. Paso en Black. Dibujo negativo realizado con cesuras de espuelas sobre caja de luz. Proyecto de creación Memory Code. Ana María Gómez-Londoño.

Nouvel, P. A. *Arte de amar a ciencia*. São Leopoldo: Unisinos, 2001.

Lacan, J. (1981) *La función de lo escrito*. Seminario AÚN, Libro 20, Buenos Aires: Paidós.

Padilla Oviedo, Hermes “*Que es entonces psicoanálisis?*” Colección Psicoanálisis, sujeto y sociedad. Medellín: Universidad de Antioquia, 2001.

Deleuze, G. y Parnet, C. (1980). *Diálogos*. Valencia: Pretextos.

Edwards, D. (2009). *Artscience, Creativity in the post-Google Generation*. Harvard University Press.

Flusser, V. (2001). *Für eine Philosophie der Fotografie*. Göttingen (Una filosofía de la imagen). Madrid: Síntesis.

Haraway, D. (1991). *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinvención de la naturaleza*. Madrid: Ediciones Cátedra.

\_\_\_\_\_. (2008). *When de Species Meet*. Posthumanities 3. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Hernández-García, I. (2012). *Poéticas de la biología de lo posible. Hábitat y vida*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.

Heidegger, M. (1984). *Caminos del bosque* (Holzwege). Trad. de Helena Cortés y Arturo Leyte. Madrid: Alianza Editorial.

\_\_\_\_\_. (2005). *¿Qué significa pensar?* (Was heißt denken?). Madrid: Editorial Trotta.

Mitchell, W. J. T. (1992). *The reconfigured eye, Visual thrut in the post-photographic era*.

Nouvel, P.A. (2001). *Arte de amar a ciencia*. São Leopoldo: Unisinos.

Latour, Bruno (2004), *Whose Cosmopolitics, Which Cosmpolitics? Comments on the Peace Terms of Ulrich Beck*, En: “Common Knowledge”, Vol. 10, Issue 3, Fall 2004 pp.450-462. Disponible en: <http://www.bruno-latour.fr/node/209> última visita: 27 de agosto de 2012.

Latour (1996), *On actor-network theory. A few clarifications plus more than a few complications*, en: in “Soziale Welt”, vol. 47, pp. 369-381, 1996. Versión en inglés en: <http://www.cours.fse.ulaval.ca/edc-65804/latour-clarifications.pdf> última visita: 4 de septiembre de 2012.

Latour (2011) *Some Experiments in Arts and Politics*, en: e-flux Journal, No. 23, Marzo 2011, disponible en: <http://e-flux.com/journal/view/217> última visita: 4 de septiembre de 2012.

Latour (2001) *La esperanza de pandora*. Ensayos sobre la realidad de los estudios de la ciencia.

Stengers (1996) *Cosmopolitiques: La guerre de sciences*, La Découverte, Paris.

Stengers (2012) *Cosmopolitics - Learning to Think with Sciences, Peoples and Natures*, disponible en: <http://www.situsci.ca/event/isabelle-stengers-cosmopolitics-learning-think-sciences-peoples-and-natures> última visita: 4 de septiembre de 2012.

Stengers, Isabelle (2002), *Un engagement pour le possible*, En: “Cosmopolitiques no 1 juin 2002, La nature n’est plus ce qu’elle était”. Disponible en: <http://www.cosmopolitiques.phpnet.org/IMG/pdf/1-stengers.pdf> última visita: 27 de agosto de 2012.

Reichle, I. (2009). *Art in the age of technoscience*. Genetic Engineering, Robotics, and Artificial Life in Contemporary Art. Nueva York: Springer-Verlag

Tamayo, R. (2011). *Cuando se escribe con sangre: para una analítica de las intervenciones corporales*. Transcripción de la videoconferencia 10.11. Seminario Especial III. Maestría de Artes Plásticas y Visuales. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia. Weltzien, F. y Ullrich, J. (2009). *Menschsein: Zur Ausstellung “Tier-Werden, Mensch-Werden”*. Publicación asociada a la exposición: “Animales se transforman en, humanos se transforman en”. Berlín: Neuen Gesellschaft für Bildene Kunst (NGBK).

## ANA MARÍA GÓMEZ LONDOÑO

Doctora en Ciencias de la Cultura en la Freie Universität de Berlín (Alemania). Es psicóloga y especialista en Estudios Culturales de la Pontificia Universidad Javeriana y maestra en Artes Plásticas y Visuales de la Universidad Nacional de Colombia. Ha sido galardonada con la beca del DAAD como miembro del grupo de investigación colombo-alemán que lidera la discusión en “Memoria cultural colombiana en el Instituto Pensar (PUJ) (2007-2010). Obtuvo el Premio Nacional de Investigación en Literatura “Fernando Charry Lara” del Instituto Caro y Cuervo (2006) y el galardón como joven investigadora de Colciencias (2004). Actualmente trabaja como investigadora y coordina el Programa de Jóvenes Investigadores en el Instituto Pensar de la Pontificia Universidad Javeriana. e-mail: [annieberlin.gomez@googlemail.com](mailto:annieberlin.gomez@googlemail.com)

*Artículo recibido en febrero de 2013 y aceptado en abril de 2013.*